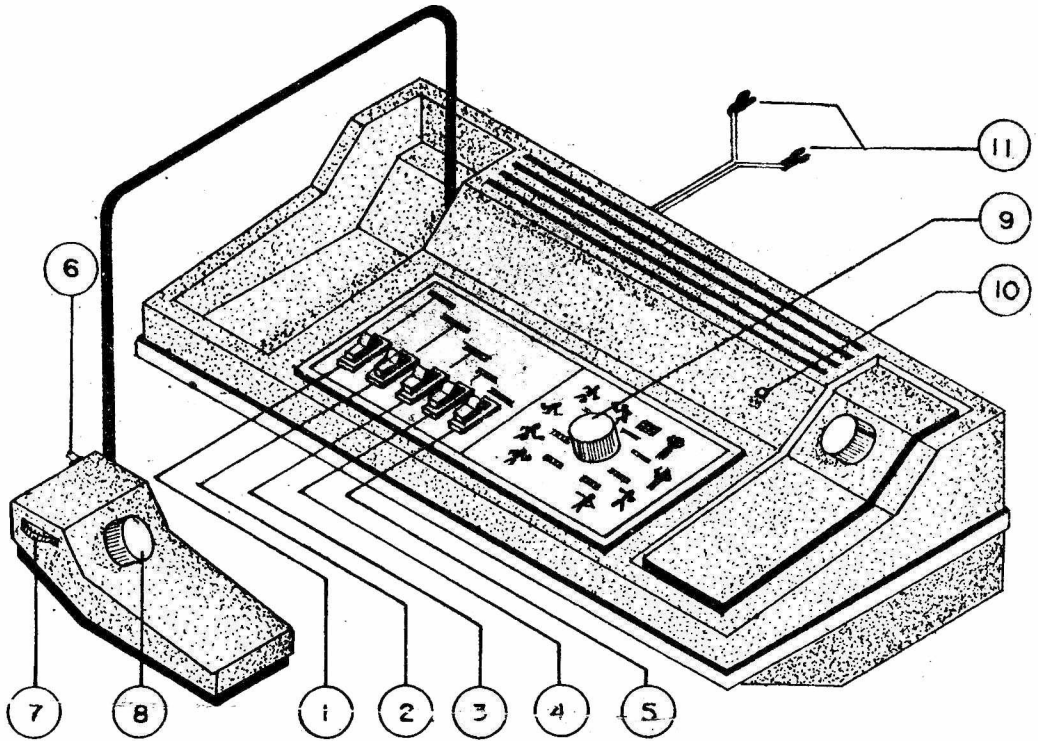


## MANUAL DE INSTRUÇÕES



1 - Chave liga-desliga

2 - Chave velocidade: utilizada para inibir o aumento de velocidade automática da bola tornando o jogo mais fácil ou mais difícil.

3 - Chave raquete direita:  
4 - Chave raquete esquerda: { utilizadas para controlar o tamanho das raquetes que pode ser grande ou pequena.

5 - Chave reinício: utilizada para zerar o placar quando se deseja iniciar nova partida.

6 - Botão A: utilizado para colocar a bola em jogo, ou para disparar o tiro no caso do TIRO AO ALVO (simples ou duplo).

7 - Botão B: utilizado para controlar as raquetes no sentido horizontal.

8 - Botão C: utilizado para controlar as raquetes no sentido vertical.

9 - Chave seletora: com esta você seleciona o jogo que desejar.

10- Lâmpada piloto: indica que o aparelho está ligado, quando acesa.

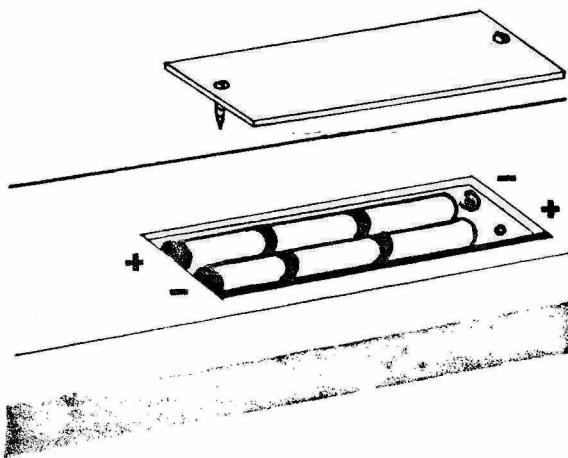
11- Terminal de ligação: ligue este cabo aos terminais onde está ligada a antena do seu aparelho de televisão.

### INSTALAÇÃO

Desligue os terminais da antena do seu televisor e conecte no mesmo local os terminais de ligação (11) do seu TV-Jogo. Ligue o televisor e sintonize no canal 12. Caso a imagem não apareça, use o botão de sintonia fina do televisor, girando-a até que a imagem do jogo fique bem nítida. Ajuste também os controles de brilho e contraste para obter um melhor efeito.

Reduza a zero o volume do televisor pois ele não é usado. Os sons de BIPS que se ouvem provêm de um alto falante embutido na parte traseira do aparelho; local onde se encontra o compartimento para colocar as 6 pilhas médias necessárias para o funcionamento do TV-JOGO 10.

### COLOCAÇÃO DAS PILHAS



### COMO JOGAR

No início, sugerimos o uso das opções de raquete grande e velocidade baixa até que os participantes adquiram habilidade suficiente para experimentar opções mais difíceis.

A partir da sétima rebatida consecutiva da bola pelas raquetes, a velocidade desta aumenta automaticamente dificultando o jogo. Caso deseje retornar à velocidade normal basta pressionar a tecla velocidade.

Se a tecla reinício não estiver na posição correta, você ouvirá um som característico quando apertar o botão A e a bola não se movimentará.

Você encontrará 10 jogos disponíveis que são selecionados através da chave seletora 6, situada no painel frontal.

Ligue o aparelho através da tecla liga-desliga e gire a chave seletora 6 para a figura representativa do jogo de sua escolha.

A imagem correspondente à figura que se encontra na descrição de cada jogo aparecerá no vídeo do seu televisor.

1 - TÊNIS: Jogo destinado a duas pessoas. Aperte a tecla reinício. O placar ficará 0 x 0 e a bola aparecerá do lado esquerdo do vídeo. O participante que joga desse lado aperta o seu botão A para dar início à partida movimentando a bola, que será servida 5 vezes de cada lado independente do participante ter ganho ou perdido o ponto.

O ângulo de rebatimento da bola depende da parte da raquete que foi atingida por esta.

2 - PAREDÃO: Jogo destinado a uma pessoa. Aperte a tecla reinício. A bola aparecerá do lado direito do vídeo e o participante deverá utilizar o punho que se encontra deste mesmo lado. A bola será refletida toda vez que atingir uma das bordas (superior, inferior ou esquerda). Quando o participante deixar escapar a bola, o ponto será dado para a máquina e o placar correspondente ao participante retorna a zero, quando se pressionar o botão A para colocar a bola novamente em jogo. A partida termina quando um ou outro atingir 15 pontos primeiro.

3 - CESTA: Jogo destinado a uma pessoa. A bola aparece no centro do vídeo e para colocá-la em movimento pressione o botão A do punho direito. O escore eletrônico da direita marca quantas vezes a bola é rebatida consecutivamente pela raquete (num máx. de 15 pontos) e da esquerda marca o número de cestas feitas, sendo que a cada cesta feita o placar da direita retorna a zero.

4 - TIRO AO ALVO (simples): Jogo destinado a uma pessoa. O alvo começa a se movimentar automaticamente aparecendo do lado esquerdo do vídeo e caminhando para o direito. Este jogo consiste em acertar o alvo. No exato instante em que o participante fizer coincidir o centro da mira (cruz) com o centro do alvo deve disparar o botão A. Ele terá então acertado o alvo e o placar marcará o ponto.

5 - HOCKEY: Jogo destinado a duas pessoas. Neste jogo há duas raquetes para cada participante das quais uma se movimenta na horizontal e vertical e a outra na vertical. A bola que ini

cialmente está ao centro é colocada em movimento ao se pressionar simultaneamente os botões A dos punhos. O ponto será marcado quando a bola atingir o gol. A partida termina quando for atingida a marca dos 15 pontos.

6 - FUTEBOL: Jogo similar ao Hockey. A bola é posta em jogo pressionando-se o botão A do punho correspondente a cor da bola de maneira que a saída será dada por quem levar o gol. A partida chega ao final quando um dos participantes atinge o escore de 15 gols.

7 - GRIDBOL: Jogo destinado a duas pessoas. Cada participante tem a seu dispor três colunas de barreiras, as quais são movimentadas através do botão B. O início da partida será dado pressionando-se o botão A dos punhos simultaneamente. O ponto será marcado para o participante que fizer a bola atravessar o limite do campo adversário. A partida termina com 15 pontos.

8 - TIRO AO ALVO (duplo): Jogo para duas pessoas. Ao zerar o placar o alvo movimenta-se automaticamente da esquerda para a direita.

Como no tiro ao alvo simples o centro da mira deve coincidir com o centro do alvo. Para que ao disparar seja marcado o ponto. Ganha primeiro quem acertar o alvo 15 vezes.

9 - SQUASH: Jogo para dois participantes. A saída é dada pelo jogador correspondente a cor da bola, a qual varia de acordo com o jogador que deverá rebatê-la. As raquetes se movimentam em todas as direções. A cada erro de um dos jogadores será marcado o ponto para o seu adversário.

10- BASQUETE: Jogo para duas pessoas. Cada participante tem uma raquete que se movimenta em todas as direções. Para colocar a bola em jogo é necessário que sejam pressionados os botões A dos dois punhos simultaneamente. Ganha o jogador que encestar 15 vezes.

#### OBSERVAÇÃO:

a - Se depois de algum tempo de uso do aparelho a imagem ficar distorcida a ponto de não se conseguir fazer os ajustes na televisão, é sinal de que as pilhas estão fracas.

b - Utilize um conversor 9V DC/250mA de boa qualidade ao invés de pilhas, se preferir, no jack que se encontra atrás da caixa.